Un pont entre deux mondes

Cette courte aventure s'adresse à des personnages-joueurs (PJ) débutants mais à des joueurs capables de réflexion et de diplomatie. Le Meneur de Jeu (MJ) peut la situer où il le souhaite et l'intégrer ainsi facilement dans le cadre de sa campagne. Ce scénario peut parfaitement suivre celui du livre de base de Qin.

Synopsis

La route des PJ les conduit sur les berges d'un large fleuve (il peut s'agir du Fleuve jaune ou du Fleuve bleu, ou des rivières Huai, Wei, Han ou Fen mais il doit s'agir d'un cours d'eau naturel et non d'un canal fait de main d'homme). Là où autrefois seul un bac permettait le passage, un pont se construit désormais entre les deux rives. Cependant, depuis peu trois disparitions et d'étranges événements autour du chantier inquiètent les ouvriers. Les PJ seront-ils assez subtils pour découvrir les tenants et les aboutissants de cette mystérieuse affaire ?

Un long fleuve tranquille

Cette aventure débute lors d'un déplacement des PJ. Vous pouvez donc facilement l'intégrer au cœur de votre campagne. Seul impératif, la route des héros doit croiser l'un des longs cours d'eau qui sillonnent le *Zhongguo*.

Les PJ suivent une large route bien entretenue, parallèle aux méandres du cours d'eau. De loin en loin, ils dépassent ou croisent une caravane marchande. Ils apprennent ainsi qu'à quelques kilomètres, un bac permet de traverser le fleuve et de rejoindre la rive où se trouve la prochaine grande ville, et également qu'un pont devrait bientôt l'enjamber, facilitant alors le passage des biens et des personnes. D'ailleurs, les PJ arrivent bientôt en vue du chantier. N'hésitez pas à émailler les conversations avec les marchands et autres voyageurs de rumeurs et d'informations diverses. La région est sûre, la loi fermement imposée par les forces de police locales. En revanche, si les anciennes traditions sont encore tolérées, les autorités se réclament du légisme le plus dur.

Le chantier

Alors que le soir tombe, du sommet d'une petite colline, les PJ découvrent le spectacle d'un des grands chantiers de l'époque. Un village de toiles et de huttes se blottit au creux d'un méandre du fleuve. D'immenses tas de bois destinés au futur pont sont regroupés non loin de là. Trois piliers émergent déjà des eaux et les ouvriers ont commencé à poser le tablier sur la moitié du fleuve environ. Un pont de barques permet d'accéder aux zones en construction. Des centaines de lumières éclairent les taudis : les personnages estiment qu'environ mille personnes vivent et travaillent ici. Un peu à l'écart, quelques baraquements entourés d'une palissade de bois accueillent une cinquantaine de soldats et les appartements des contremaîtres. Une brume grisâtre et vaporeuse s'élève de la surface du fleuve et s'étend sur les rives, baignant le paysage dans une atmosphère fantomatique.

Personne ne fait attention aux PJ alors qu'ils atteignent les abords du village provisoire. Certaines cahutes abritent auberges et tripots où ouvriers et marchands s'arrêtant pour la nuit viennent se détendre.

La nuit tombe lorsque les PJ arrivent aux environs du village. Le plus raisonnable pour eux consiste à se trouver un abri jusqu'au lendemain. Les auberges de fortune, peu confortables mais tout aussi peu oné-

reuses, ne manquent pas. Ils avancent dans une brume humide et froide, les lumières vacillent à travers le brouillard dense. Une fois sur place, en prenant leur repas ou en écoutant les conversations, les PJ vont vite se rendre compte que l'ambiance est plutôt pesante. Si de nombreux ouvriers occupent leurs soirées entre jeux et boissons, quelques-uns paraissent soucieux, voire apeurés, et les nouveaux venus attirent plus des regards de suspicion que de curiosité. Des sentinelles veillent autour du pont en construction, mais pour quelle raison ? Enfin, alors qu'ils remontent la rue principale, les PJ aperçoivent un cortège funéraire mené par un taoïste qui emporte deux corps dans un linceul. Une dizaine de personnes les suivent en silence.

Impliquer les personnages-joueurs

Gageons que la curiosité naturelle des joueurs les incitera à poser des questions autour d'eux. Ils entendront alors les diverses rumeurs et le récit des événements des jours derniers (voir ci-dessous) : sans doute de quoi soulever chez eux quelques interrogations.

S'ils décident de se promener le long du fleuve, ils distinguent soudain à travers le brouillard une silhouette élancée et mystérieuse. Elle ne répond à aucun appel et il est bien difficile de discerner ses traits, ils peuvent juste supposer qu'il s'agit d'une très jeune fille. D'un geste, elle les invite à la suivre, mais sans jamais se laisser rattraper. Si les PJ se prêtent au jeu, ils risquent de tomber dans le piège car un pas de trop leur sera fatal. La brume est si dense qu'il devient impossible de voir ses pieds et cette poursuite les mène vers un embarcadère glissant. Celui qui mène le groupe doit réussir un Test d'Eau + Acrobatie contre un SR de 9 ou plonger malgré lui dans les eaux tumultueuses. Avec la mauvaise visibilité, le froid, le courant, la situation est périlleuse. Surtout que la silhouette continue à s'éloigner au-dessus des eaux… Une énigme à résoudre (vous pouvez également utiliser cet événement plus tard au cours de l'aventure si les PJ se mettent de suite en quête de la vérité).

Enfin, si leur prestance ou leur Renommée est suffisante, un groupe d'ouvriers ose les aborder. Ils ont peur, mais ne peuvent pas quitter le chantier, car il s'agit de leur seul moyen de subsistance. Les PJ ont l'air de héros ; ne pourraient-ils pas faire quelque chose contre la malédiction qui frappe ce chantier (voir ci-dessous) ?

Des faits

Si les PJ se renseignent afin de comprendre ce qui se passe ici, ils disposent de plusieurs options. Les sentinelles et les contremaîtres apportent sans doute les informations les plus rigoureuses, mais chacun y ajoute son petit commentaire plus ou moins teinté de surpestition. Parmi les ouvriers, de nombreuses rumeurs circulent, noyant les faits dans un folklore fantastique. Le taoïste quant à lui ressemble à un exalté fanatique qui voit dans les derniers événements un signe des dieux et une occasion de rallier à sa vision du monde une civilisation de plus en plus laïque.

Quoi qu'il en soit, nos héros devraient finir par découvrir les faits suivants (mais n'oubliez pas de mêler entre eux des éléments de rumeurs tirés du paragraphe suivant) :

- Les deux morts d'aujourd'hui s'ajoutent à une liste déjà bien longue. Même si, sur un tel chantier, les accidents ne sont pas rares, on compte tout de même onze décès depuis le début du mois. Il s'agit de noyades dues à des chutes dans le fleuve. Les autorités imputent ces morts à l'alcool et au manque d'attention.
- En creusant un peu, ils apprennent que sept autres personnes, dont une sentinelle, sont également décédées au cœur même du village ; là encore les autorités ne suspectent que des crimes de malfrats (racket, prostitution et vol à la tire ne sont pas rares). Pourtant, chaque cadavre présentait des traits affreusement déformés par la peur.
- Il existe un peu en amont du chantier un bac, unique moyen de traverser jusqu'alors. Les hommes qui s'en chargent voient d'un très mauvais œil l'avancement de ces travaux qui risquent fort de les priver de leur gagne-pain.
- Enfin, certains ouvriers pourront raconter avoir vu Sung Nao, l'architecte, se quereller violemment avec un notable de la cité proche qu'ils n'ont pu identifier. Une autre piste ?

Rumeurs…

Les ouvriers viennent des villages et des cités des environs. La plupart pratiquent encore les rites traditionnels et leurs croyances mêlent religion, superstitions et légendes. Aussi, toutes sortes de rumeurs et d'histoires folkloriques viennent se greffer

autour des faits réels. Même si l'explication de ce mystère relève bien du fantastique, les élucubrations suivantes ne révèlent pas l'entière vérité.

- La malédiction : Le chantier est maudit. Sung Nao est un érudit de son temps, il ne respecte pas les anciennes traditions. Pour beaucoup, le jeune architecte a oublié les sacrifices et les offrandes aux dieux locaux qui auraient permis de placer son ouvrage sous leur protection bienveillante. Ces derniers en ont pris ombrage et abattent leur ire sur le chantier. Superstition ! clament les contremaîtres, mais la peur pourrait pousser les ouvriers à refuser de continuer le travail.
- Les fantômes du passé : Certains assurent que d'étranges silhouettes rôdent dans cette brume surnaturelle qui recouvre les lieux pendant la nuit. On parle de fantômes. Si le moindre badaud peut prendre une allure irréelle au cœur du brouillard, quelques recherches sur l'histoire locale permettent de découvrir qu'une terrible tragédie a effectivement eut lieu dans les environs, à l'époque de l'Empereur jaune. De nombreux soldats ont péri sur ces rives, mais il s'agit d'une fausse piste car aucun de ces valeureux guerriers ne revient hanter l'endroit.
- Les hommes du bac : La compagnie marchande qui gère le bac voit son monopole menacé. Sung Nao et la plupart des maîtres d'œuvre suspectent leurs rivaux d'être à l'origine des événements qui fragilisent le moral des ouvriers. Pour eux, il ne s'agit que d'une simple affaire de concurrence.
- Un rival empressé : Sung Nao a obtenu la direction du chantier au détriment de Deux-Ponts, l'architecte officiel du gouverneur de la commanderie. Les deux hommes se détestent et Deux-Ponts jubile de voir le projet prendre un retard considérable. Il espère à son tour évincer le jeune homme pour reprendre les rênes de l'ouvrage.

… et vérité

La solution de l'énigme reste inacceptable pour les bureaucrates en charge du chantier. Les habitants du village voisin nomment le bras du fleuve, où Sung Nao se propose d'ériger son pont, « le Flanc du Dragon ». Et s'ils ont la possibilité de monter assez haut, les PJ se rendent effectivement compte que ce méandre ressemble étrangement au corps arqué d'une de ces créatures mythiques. Le problème est causé par à une mauvaise gestion des flux du Tao, la solution se trouve dans la compréhension du *fengshui*.

Le fleuve se trouve comme agressé par cet ouvrage qui brise son harmonie et produit une réaction de défense. D'où ces brumes étranges qui perdent les marcheurs isolés. Ces perturbations dans l'équilibre des eaux ont également donné vie à des manifestations étranges comme ces silhouettes féminines et intangibles qui tentent d'attirer les curieux vers les berges glissantes. Mais plus le temps passe, plus ces réactions de défense deviennent violentes et puissantes. Le village des ouvriers se trouve menacé de destruction. Les personnages ne disposent que de deux jours pour proposer une solution ou ils verront le fleuve engager ses ultimes ressources dans ce combat contre l'œuvre d'un homme sans respect pour les anciennes traditions.

Les différentes pistes

Les gens du bac

Même s'ils ne sont pas responsables de ce qui se produit, ils jubilent de voir ce projet éprouver autant de difficultés à parvenir à son terme. Après tout, une fois le pont construit, ils perdront le monopole de la traversée. Entre autres, car afin d'arrondir ses fins de mois, le chef des bateliers, une brute nommée Sin To, profite de sa position pour se livrer à de la contrebande et du recel. Il travaille avec une bande de malfrats de la cité proche qui se spécialise dans le vol d'objets funéraires. Les autorités ignorent tout de l'implication de Sin To dans ce trafic. Du coup, il ne voit pas d'un bon œil quiconque vient lui poser des questions. Et il n'hésite pas à envoyer une demi-douzaine de ses gars afin de donner une « bonne correction » aux petits curieux. Si les PJ approfondissent cette piste et découvrent l'existence des activités illégales de Sin To, ce sont les voleurs eux-mêmes qui les attaquent afin de les faire taire. Ils entreposent leur butin dans un bosquet proche du fleuve, endroit ou Sin To les rejoint parfois pour parler affaire. Aidés des bateliers, c'est une douzaine d'adversaires qui risquent de tendre une embuscade aux PJ. Individuellement, ils ne sont pas bien dangereux, mais leur nombre leur donne un courage certain.

Sinon, hormis des bagarres avec les ouvriers du chantier et quelques actes de sabotage mineurs, il n'a rien à voir avec le fond du problème.

Mise en scène :

Organiser une rencontre entre les PJ et leurs adversaires autour du chantier peut permettre de mettre en scène quelques éléments spectaculaires. Les piles de bois destinées à la construction du pont mesurent cinq mètres de haut pour dix de large. Elles ne sont maintenues que par des piquets fichés dans le sol.

Le pont de barques donne un accès rêvé à des saboteurs. Dans la brume, les sentinelles auront beaucoup de difficulté à les repérer. Le sol ici, instable et traître, soumis aux caprices du fleuve.

Le pont lui-même constitue un décor intéressant. Le tablier n'est pas achevé et il subsiste de nombreux trous dans le sol. Les rambardes n'ont pas encore été posées et l'ouvrage s'achève brusquement trois mètres au-dessus des flots impétueux. Les piliers et les poutres de soutènement représentent un dédale de prises et de couvertures fort utiles à qui saura le mieux exploiter ce décor.

Le vieux *fangshi*

Si aucun des PJ ne possède une affinité ou une connaissance ésotérique, la solution sera plus difficile à trouver. Pourtant, tôt ou tard, ils entendront parler du vieux fou. La peur des ouvriers d'une malédiction provient en partie des prêches du vieil homme. Il se nomme Paroles Interdites et vit dans une cabane pouilleuse, au cœur d'un marais brumeux à quelques *li* du chantier. Si les PJ cherchent à le rencontrer, il tente d'abord de les éviter, se cachant de loin en loin dans les hauts roseaux. S'ils insistent, il s'amuse à leur faire peur en imitant toutes sortes de cris d'animaux ou fantastiques. Mais tôt ou tard, surtout s'il réalise qu'un fangshi se trouve dans leurs rangs, il finit par se montrer.

Il joue son rôle de dément à merveille, changeant sans cesse de sujet, criant, gesticulant et mêlant à ses propos décousus quelques indices sur la nature des véritables problèmes que rencontre le chantier.

Alors que les PJ tentent de tenir une conversation cohérente avec le vieil homme, cinq cavaliers de la garnison du pont surgissent sur la colline qui abrite sa cabane. Sung Nao les a envoyés arrêter (et faire disparaître) le vieux fou qu'il rend responsable des terreurs superstitieuses qui sapent le moral de ses ouvriers. Les PJ vont-ils les laisser faire ?

S'ils interviennent, Paroles Interdites leur en sera très reconnaissant. À vous de voir jusqu'à quel point il peut décider de les remercier.

Mise en scène :

Le marais représente un décor idéal pour une scène de combat très visuelle. L'avantage que confèrent aux soldats leurs chevaux s'estompe vite au milieu des trous d'eau et autres zones boueuses. Des filets de brume jaunâtre masquent les combattants jusqu'à ce qu'ils se trouvent presque au corps à corps. Des arbres morts, des rochers affleurants permettent d'envisager de nombreuses cascades. Paroles Interdites tente aussitôt de s'enfuir à travers le marais, poursuivi par les cavaliers. Aux PJ de réagir assez vite pour ne pas se laisser distancer.

Un architecte obtus

Sung Nao accepte sans problème de recevoir les PJ s'ils le souhaitent. Ils tombent face à un jeune architecte ambitieux et terre-à-terre. Pour lui, les rumeurs fantaisistes qui circulent sur le chantier ne sont que le fruit de superstitions ancestrales. Nourri des pensées pragmatiques du légisme, il réfute toute cause surnaturelle dans les événements actuels. Il envisage même de faire punir toutes les personnes qui colportent de telles fadaises et effraient ainsi les ouvriers. Totalement imperméable aux croyances du Tao, il peut se mettre très en colère si les PJ insistent trop lourdement en sa présence sur cette piste. Ils ne doivent pas omettre qu'il représente ici la plus haute autorité.

Sung Nao a obtenu la maîtrise de cette ouvrage de premier plan, aussi bien stratégique qu'économique, grâce à un jeu politique complexe au sein du palais du gouverneur. Il en est bien conscient et ressent toute la pression qui s'exerce sur ses épaules. Ses mécènes se sont investis pour lui et différentes factions s'affrontent autour de ce projet majeur. Il ne peut pas faillir et même s'il est réellement doué, les enjeux représentés par ce pont le dépassent largement.

Solutions

Dès l'arrivée des PJ sur les lieux, les événements s'accélèrent très vite. Ils doivent se rendre compte rapidement que le temps joue contre eux. Certaines pistes paraissent plus évidentes que d'autres : sabotages des bateliers ou du rival de Sung Nao, fantômes, crime organisé. Cependant, la nature même des ultimes signes précurseurs de la catastrophe doit les inciter à suivre la piste surnaturelle.

S'ils supposent que le chantier est hanté, et qu'un exorciste se trouve parmi eux, ils pourront tenter d'éloigner les esprits. Le *fangshi* ressentira en effet une présence très forte mais plus liée au fleuve qu'à l'existence de fantômes vengeurs. Quoi qu'il en soit, un exorcisme réussi ne permet que de gagner un peu de temps, à peine six heures de répit avant que l'enchaînement fatal ne reprenne. Cependant Sung Nao ne voudra même pas entendre parler d'une telle démarche.

Une fois conscients que le problème ne réside que dans le mauvais choix du lieu d'implantation du pont, la solution évidente consiste à cesser les travaux et tout recommencer un peu plus loin. Solution totalement impensable pour le jeune architecte qui ne peut s'autoriser un retard supplémentaire.

La cité du gouverneur ne se trouve qu'à une heure de cheval du chantier, une fois le fleuve traversé par le bac. Là, les PJ qui cherchent un interlocuteur qualifié trouveront en Deux-Ponts (il doit son nom actuel au nombre d'ouvrages déjà réalisés par ses soins) un allié à leur écoute. Peu sensible au Taoïsme, il saute sur l'occasion de mettre son rival en situation délicate et appuie leur démarche de tout son poids. Les PJ peuvent alors obtenir une entrevue avec le gouverneur, un vieil homme bien moins gâteux qu'il le prétend. Issu d'une autre génération, il reste en lui quelques ferments de superstitions et de vieilles traditions. Si les PJ se montrent convaincants, le gouverneur accepte de quitter son palais afin de se rendre sur le chantier. Deux-Ponts l'accompagne et une fois sur place, la confrontation risque d'être houleuse. Les PJ vont devoir maîtriser la situation s'ils souhaitent qu'une décision soit rapidement prise. Cette solution, si elle n'est pas idéale car elle provoquera le renvoi (et le suicide) de Sung Nao, permet de sauver le chantier. Un ennui tout de même : le délai avant de décider les officiels à faire appel à un géomancien et à effectuer les rituels d'apaisement du dieu du fleuve.

Dernière solution, plus rapide mais aussi plus risquée, prendre eux-mêmes la décision de détruire le pont. Rien de bien compliqué en soi : une fois débarrassé des sentinelles, il suffit de briser les amarres qui retiennent l'ouvrage à la berge et de briser les piliers. Bien sûr, ils devront ensuite rendre des comptes et expliquer leur geste. S'ils s'enfuient, Sung Nao recommencera la même erreur…

Timing indicatif

Il s'agit d'un déroulement chronologique succinct des événements se produisant sur le chantier. Le compte à rebours débute dès l'arrivée des PJ qui peuvent bien sûr altérer cette suite de faits.

T 0 : Arrivée des PJ sur le chantier du pont (crépuscule).

T +2H : Quelques ouvriers en colère demandent à voir Sung Nao. L'architecte les fait chasser par les soldats.

T +5H : Des cris, une violente dispute oppose quelques ivrognes autour d'un jeu d'argent.

T +8H : Une sentinelle disparaît alors qu'elle montait la garde sur le pont (aube).

T +13H : D'étranges plaintes montent du fleuve, une forme de brume serpentine circule dans les rues, provoquant un début de panique, mais le phénomène cesse très vite.

T +14H : Paroles Interdites prêche au milieu du camp et génère un rassemblement spontané. Il est chassé par les soldats.

T +20H : Quelques gros bras chez les bateliers provoquent une bagarre dans un tripot pendant que deux d'entre eux tentent de saboter le tablier du pont en coupant quelques cordes qui retiennent les dernières planches posées.

T +22H : La brume s'abat définitivement sur la zone.

T +31H : On retrouve le corps de deux ouvriers contre les piles du pont ; ils se sont noyés.

T +32H : Un groupe d'ouvriers refuse de reprendre le travail et parle de malédiction ; ils se battent avec les soldats. Le niveau de l'eau du fleuve monte légèrement.

T +36H : La brume devient plus dense, le courant forcit. Trois ouvriers tombent dans le fleuve, alors que celui-ci tressaute inexplicablement. Des émeutes éclatent autour du chantier.

T +39H : Le pont se met maintenant à trembler de plus en plus souvent.

T +42H : Les eaux deviennent rougeâtres.

T +44H : Une crue soudaine et inattendue submerge les deux rives. Des vagues de plus de trois mètres de haut submergent le chantier et emportent tout, laissant derrière elles des centaines de cadavres.

Les PNJ

Les gens du bac et les bandits

Pas très malins mais plutôt costauds, le danger qu'ils représentent est proportionnel à leur nombre. Dirigés par Sin To, ils exploitent le seul passage actuel sur le fleuve grâce à deux larges bacs pouvant chacun emporter quatre chariots de marchandises avec leurs attelages. Mais cet endroit sert également de plaque tournante à un trafic d'objets volés. Ces gens-là n'aiment ni les questions, ni Sung Nao ni les curieux…

Sin To et les bandits

Métal 3 Eau 3 Terre 2 Feu 2 Bois 2
Intimidation 2 ; Boxe 3 ; Jeu 2 ; Jiànshù 2
Manœuvres : Parade totale ou Coup précis
Résistance : 5
Défense passive : 7
Equipement : épée

Les bateliers

Il s'agit de simples sbires armés de bâtons, mais leur nombre peut monter jusqu'à vingt.

Les gardes du chantier

Des soldats du gouverneur, plus ou moins conscients que la solution du problème n'a rien de naturel. Ils sont là pour faire respecter l'ordre et représentent la loi. La plupart obéissent sans état d'âme aux ordres donnés ; ce sont des militaires bien entraînés et correctement équipés. Le contingent comporte une cinquantaine d'hommes commandés par deux officiers qui consultent Sung Nao pour tout ce qui concerne la gestion quotidienne du chantier.

Métal 3 Eau 3 Terre 2 Feu 3 Bois 2

Intimidation 2 ; Jiànshù 2 ; Qiangshù 2 ; Equitation 2
Manœuvres :
- *Jiànshù :* Parade totale
- *Qiangshu :* Coup double.

Résistance : 5
Défense passive : 7
Équipement : tablier de cuir, épée, lance

Les manifestations du fleuve

L'harmonie du fleuve est brisée par l'ouvrage matériel construit par les hommes. Le méandre choisi, nommé le « Flanc du Dragon » dans le folklore local, se défend en quelque sorte contre cette agression. La brume opaque en constitue la première manifestation. Très dense, elle occulte la visibilité à partir de dix mètres. La nuit, cette portée est encore réduite à environ trois mètres. Les berges meubles et abruptes, le courant fort et tourbillonnant représentent d'autres dangers évidents, surtout combinés avec le brouillard.

Mais il existe d'autres manifestations de ce déséquilibre. La brume génère des silhouettes féminines et intangibles faisant signe aux promeneurs de les suivre. Elles attirent ainsi les imprudents vers le fleuve afin de les noyer. Le but n'est pas de tuer tous les ouvriers mais de leur faire suffisamment peur pour qu'ils abandonnent leur projet. Le dernier jour, la brume ne se dissipe plus, le fleuve devient de plus en plus violent. Toute personne marchant sur les berges risque de voir surgir soudainement une vague d'eau glacée qui s'enroule autour de ses jambes et la tire vers les eaux froides et tumultueuses. Cette manifestation n'a rien à voir avec un fantôme et un exorciste pourra le confirmer. Un exorciste ne peut que repousser et disloquer ces tentacules aquatiques et permet de gagner ainsi quelques heures avant que ces tentacules ne se reforment.

Sung Nao

Pratique et talentueux, il possède une haute opinion de lui-même et de son travail. Parfois condescendant, il méprise les superstitions populaires et subit une pression énorme de la part des courtisans qui lui ont permis d'obtenir la direction de ce projet. Plus le chantier prend du retard, plus il impute la faute à des malveillances visant à lui nuire, jusqu'à friser la paranoïa.

Renommée : 37

Le fangshi

Paroles Interdites fut autrefois le précepteur des enfants d'un noble puissant. Mais ses avis tranchés sur tous les sujets, en particulier politiques, lui valurent quantité d'inimités. Il dut se résoudre finalement à l'exil, mais rêve toujours de revanche. Il simule la folie afin qu'on le laisse en paix. Il pense avoir compris le cœur du problème qui affecte les travaux du pont mais plutôt que de prévenir les autorités (qui ne l'écouteront de toute façon pas), il attise la peur des ouvriers et les pousse à la désobéissance et à la révolte. Le chaos social l'amuse et lui procure un agréable sentiment de vengeance contre le pouvoir en place.

Renommée : 11

Kristoff Valla
Relecture : Neko
Illustrations : © Le 7ème Cercle